

O valor patrimonial do desenho na cultura projectual portuguesa. Um caso de estudo.

The drawing heritage in Portuguese design's culture. A case of study: *Museum of Money*, Lisbon.

Magalhães, Graça
gracamag@ua.pt
Providência, Francisco
fprovidencia@ua.pt

Resumo

Discutimos a criação de um arquivo digital de desenhos de projecto – design e arquitectura – de autores portugueses.

Destinado ao rápido desaparecimento, os desenhos de projecto são pelo seu carácter transitório um material efémero que se esgotará no processo projectual, ainda que contribuam para a sua definição e, consequentemente, para a cultura patrimonial e identitária de um território.

O referido arquivo (em implementação na UA) apoia a investigação segundo diferentes contextos: 1. **Patrimonial** – perpetuando e reavaliando os desenhos enquanto objectos autónomos; 2. **Epistemológico** – reflectindo acerca do objecto projectado e 3. **Cultural**: contribuindo para o estudo e divulgação da cultura projectual portuguesa.

Este artigo procura integrar a *análise ontológica do desenho* através da interpretação do estudo de caso do recente *Museu do Dinheiro* do Banco de Portugal, projectado pelo designer Francisco Providência. A escolha interpreta a representatividade do desenho, na obra do autor, como instrumento impulsionador do projecto enquanto representação cultural e patrimonial.

Palavras-chave

arquivo, desenho, projecto, património, cultura

Abstract

We discussing the usefulness of creating a digital archive of project drawings made by Portuguese designers and architects. The project drawings are normally intended to be lost due to their ephemeral and transitory nature even if they participate in the meaning of the project and in the definition of a cultural heritage and geographic identity.

The archive (in construction in the UA) supports the investigation in different approaches: 1. **Heritage** – preserving and evaluate the drawings as an object of representation; 2. **Epistemological** – thinking the design subject from the point of view of the representation and 3. **Culture** – participating to the study and dissemination of the Portuguese design.

This article seeks to integrate scientific ontological analysis of the project drawings through the interpretation of the following case of study: the new *Museum of Money* of the Bank of Portugal, designed by Francisco Providência.

The choice interprets the representativeness of the drawing, within the author's work, as a driving force of the project saw as material and cultural heritage.

Keywords

archive, drawing, design, heritage, culture

Introdução

Discutiremos a relação entre o desenho e o projecto, procurando através da interpretação crítica do desenho chegar à interpretação da obra enquanto representação cultural e patrimonial nacional.

Partimos da hipótese de que o desenho favorece o aparecimento e desenvolvimento da ideia projectual, trazendo para o projecto sinais da expressão existencial do autor compatível com a inscrição cultural à qual pertence.

Do ponto de vista heurístico o desenho possibilita ao autor recriar *visibilidades* que são dinamizadoras do projecto, propostas e interpretadas com novos *modos de ver*. No caso do autor Francisco Providência o desenho funciona como sustentação e impulsor da ideia contribuindo para o seu desenvolvimento e conformação no estratificado processo projectual.

O trabalho projectual de FP é baseado em complexas narrativas sensoriais, resultado de uma atenção 'vigilante' em relação às coisas e aos seres do mundo. A mesma atenção sensível que revelam os seus desenhos. O desenho é perpetuado na obra fazendo com que esta se revele patrimonialmente portuguesa e exemplarmente do mundo.

A obra do designer convive intimamente com a História e a Natureza dos homens. Os seus projectos perseguem o humano, na qual estão também presentes os anjos e os deuses. Deste modo englobando a natureza e as coisas. O seu merecido reconhecimento é compatível com a sua prática de desenhador. O seu trabalho é

compatível com o reconhecimento da história do desenho, alicerçada no ideia do *disegno* renascentista na proximidade ao projecto.

Como aluno a sua aprendizagem passou pela então ESBAP (actual FBAUP) onde também aí a proximidade disciplinar entre as várias vertentes artísticas (pintura, escultura, artes gráficas e arquitectura) era instituída. Para FP o desenho é mais do que a representação heurística do projecto. O desenho é uma metalinguagem pela qual o projecto se transforma em obra, contaminando tudo aquilo que, dentro e fora, ‘toca’ o projecto. O desenho ao longo do projecto integra materialmente diferenças e representa possibilidades através de uma poética pela qual o autor se exprime.

As imagens são metodologicamente múltiplas, questionam o objecto enquanto este questiona o mundo. Neste caso, o desenho é mais do que a representação do projecto, extravasa quer a sua consideração funcional, quer o que nele possa ser directamente interpretado ou comunicado. Os diferentes e numerosíssimos desenhos e a forma como estes se organizam intervêm na idealização do artefacto e simultaneamente na sua representação, condicionando a percepção do autor e daqueles que privilegiadamente tem acesso aos seus desenhos.

Assim, a contribuição do desenho como instrumento impulsionador do projecto, enquanto representação cultural e patrimonial, será aqui debatida através do caso de estudo do *Museu do Dinheiro* projectado por este designer. Este projecto teve início em 2010, por proposta do Banco de Portugal tendo sido inaugurado em abril de 2016. O *Museu do Dinheiro* situa-se no Largo de S. Julião, em Lisboa, ocupando o edifício da igreja de S. Julião que por sua vez ocupa aquele local após a destruição causada pelo terramoto de 1755 tendo sido a igreja reconstruída naquele local. A reconstrução foi concluída em 1810, sofrendo de seguida uma nova intervenção, terminada em 1854, em virtude de um incêndio que ocorreu seis anos após a primeira reconstrução. Desde os anos 30 do séc. XX que a igreja se encontra dessacralizada sendo convertida em instalações do Banco de Portugal. Em 2012 foi finalizada a reabilitação do quarteirão do qual faz parte o edifício que integra o *Museu do Dinheiro* (acolhendo a instalação da coleção), um espaço de exposições temporárias, um núcleo interpretativo da Muralha de D. Dinis (instalado na cripta da igreja) e a conservação e restauro dos espaços arquitectónicos (com a respectiva recolha e tratamento de vestígios arqueológicos).

Entendemos falar do desenho através deste projecto acreditando ser importante compreender a obra – *Museu do Dinheiro* – através dele mas também compreender a história e a cultura na qual esta obra se insere.

Do desenho

O caso de estudo que nos propomos discutir integra um arquivo, no momento, em implementação na UA que faz a recolha de desenhos de projecto de autores portugueses de reconhecido mérito.

Os desenhos de projecto embora subjacentes ao objecto construído (obra) são, muitas vezes, “abandonados” pelos seus autores. No entanto, eles possibilitam a análise da obra enquanto testemunhos directos. Reflectir acerca do desenho no projecto propicia a investigação acerca da obra mas também à sua divulgação, por via daquilo que na contemporaneidade é o valor e poder suscitado pelas imagens.

Por isso este arquivo que se pretende que, em breve, se constitua como mais um repositório da UA, considera a importância dos desenhos como matéria do projecto e testemunho dos seus autores (já que estes provêm directamente dos autores).

A partir dos desenhos procura-se a caracterização da obra, por semelhança ou dissemelhança, aproximação ou diferenciação, entre desenhos e obras (do mesmo autor ou de autores diferentes). O arquivo proporcionará também o encontro com *situações-chave* que marcam acontecimentos projectuais específicos podendo constituir-se como categorias de estudo cuja representatividade servirá para a divulgação do trabalho e obra de projectistas portugueses.

Olharemos para os desenhos através do “movimento contínuo das imagens” que, na consideração warburghiana, nos aproxima da memória social dos lugares aos quais elas pertencem. A obsessão pela “vida das imagens” é sintoma daquilo que elas representam como universo poético do visível. A sua avaliação resulta da capacidade de articulação e relação com o lugar através do autor, visão essa implicada na experiência do autor.

Por isso o desenho ‘fixa’ o momento criativo revelando-se como elemento produtivo para a projectação e realização do objecto, mas também como compreensão da obra. Referimo-nos assim ao arquivo a partir de três diferentes contextos: **Patrimonial** – perpetuando e reavaliando os desenhos como objectos autónomos; **Epistemológico** – reflectindo acerca do objecto projectado e **Cultural** – contribuindo para o estudo e divulgação da cultura projectual portuguesa.

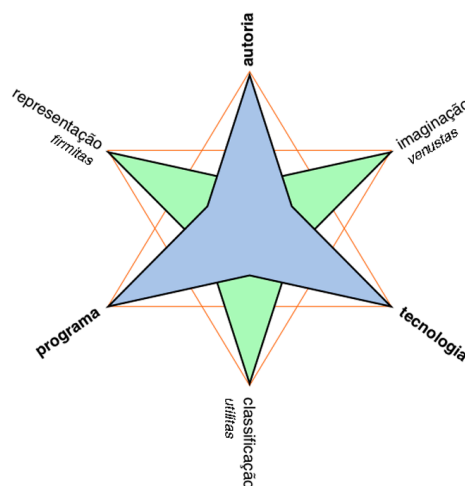
Contexto Patrimonial – perpetuação e reavaliação do desenho

Trataremos os desenhos enquanto objectos autónomos, considerando a sua clarividência como instrumento do projecto mas, sobretudo, como veículo da poética do autor. Trata-se do entendimento da grafia e daquilo que ela revela como expressão da subjectividade do autor implicada no projecto. Subjectividade essa que não decorre linearmente da experiência do autor mas, daquilo que ele é capaz de transformar dentro da ideia e de como esta está implicada no desenho como património cultural que tem a sua génese no *disegno* florentino, instaurado no séc. XVI, pela Accademia dele Arti del Disegno, em Firenze, cujo primeiro título pertenceu a Michelangelo Buonarroti.

Neste caso, o desenho, como acto heurístico subjacente ao projecto, não é apenas a representação da ideia, como solução que a antecipa (ideia prévia) mas, pelo

contrário, ele é o agente do exercício de fazer e pensar que proporciona o aparecimento da(s) ideia(s).

Assim, o pensamento acerca do projecto não acolhe fórmulas pré-estabelecidas mas problematiza o objecto através do desenho. Neste caso, desenhar e projectar *con-fundem-se* no objecto, enquanto pensamento que age. O desenho é integrado no projecto como acção capaz de “interiorizar” a ideia motivada pelo problema projectual. Considera-se que o desenho (pre)existe como função multidisciplinar através da representação triangular *classificação - representação - imaginação*, derivando este triângulo daquele outro descrito por Vitruvius como *utilitas, firmitas, venustas* (Partenone 1984-1990: 36). *Representar* significa tornar visível a intenção do projecto. *Classificar* corresponde à atribuição de significado no mundo dos objectos. *Imaginar* significa fazer prosseguir a intenção.



Contexto Epistemológico – reflexão acerca do objecto

Partimos da convicção de que o desenho potencia a experiência do autor revertida no artefacto mediada pelo projecto. No entanto, para além da intencionalidade proposta na representação do projecto existem também as irresoluções do desenho que passam pela mão do desenhador, o desequilíbrio entre resolução e meios, entre o querer e o poder, tornam-se as *marcas* do autor. Do ponto de vista do desenho trata-se da interiorização do artificial no corpo do desenhador, enquanto que do ponto de vista do projecto se trata da interiorização do programa de modo a que as experimentações do desenho revelem o objecto.

A capacidade produtiva do desenho de projecto dependerá dos diferentes tipos e graus de experimentação. Por exemplo, *representar* implica a experimentação acerca do objecto; *imaginar* implica a experimentação exercitada sobre si mesma e *classificar* implica a experimentação acerca das incertezas e irresoluções do projecto.

O problema assume, pela forma, uma função retórica subjacente ao sistema operativo, sendo, assim, expressão do seu autor e forma de conhecimento. Para o autor Francisco Providência “o projecto decorre de um conjunto polissémico de desenhos que evoluem ao longo do processo para um estado de cristalização monossémico (construtivo)”.

Contexto Cultural – contributo para a divulgação do projecto

Verificando a caracterização do desenho procurar-se-á chegar à classificação do projecto e assim contribuir para uma teoria crítica da natureza epistemológica do projecto. Consideramos o projecto a partir da sua experiência “interna”; procedendo a uma análise comparativa do material e da disciplina, definindo critérios e contribuindo para o inquérito e divulgação de projectos e autores portugueses.

Considerando a obra como a manifestação do desejo de comunicar simbolicamente, as estratégias correspondem ao projecto enquanto o fazer (representação) se concretiza no desenho. Neste caso, a consideração do desenho “ultrapassa” a consideração funcional do projecto. Interpretando o desenho como um campo operativo mais vasto do que o projecto interessará analisar de que modo as imagens intervêm, condicionando e ajudando na divulgação do projecto.

O artefacto, como resultado do processo conceptual do projecto, derivará da actividade do desenho como instrumento que faculta a representação cultural do autor como interprete da obra. Este assume cada vez mais protagonismo como agente incorporado no seio da obra (participando, directa ou indirectamente, passiva ou activamente). Por isso, torna-se também pertinente analisar em que medida a representação intervém na percepção do artefacto.

Do autor

Os desenhos de **Francisco Providência** constituem-se como pensamento, supõem intercepções, sínteses, ressonâncias traduções, reapropriações, articulações, migrações, cujos significados são inesperados e surpreendentes. Os seus desenhos não representam a linearidade da ideia, pelo contrário, alcançam a interpretação metafórica da realidade. O sentido da possibilidade na representação do projecto sobrepõe-se ao sentido da previsibilidade. A argumentação acerca do projecto, expressa pelo desenho, expande os limites do programa projectual. Neste caso, o autor serve-se da metáfora para compreender e interpretar as possibilidades que integram o novo. “A sintaxe metafórica é caracterizada por uma polivalência produtiva de significados para a qual contribui com múltiplas determinações.” (Boehm in Pinotti, 2009: 56). Os desenhos são consequência do significado proveniente dos signos a partir da interpretação de códigos (regras) disseminados culturalmente. Ou seja, os desenhos pertencem a um contexto cultural específico – o das imagens e do mundo de onde elas derivam – através da experiência do autor, “multiplicando as excepções, os

«sintomas», casos que deveriam ser ilegítimos e que no entanto se demonstram fecundos.” (Didi-Huberman, 2000: 23).

A produção do autor resulta da interacção crítica com o lugar da produção do desenho, “*O pensamento agido pelo espaço, os processos criativos que se inscrevem nos lugares, delimitando a sintaxe espacial do mundo, esses são a gramática dos lugares por vir.*” (Rodrigo Silva in *Cadernos PAR - Pensar a Representação*, 2007:137).

Na apresentação que aqui fazemos, a obra representa o compromisso do artificial com a realidade da história (natural) cujo resultado é primordialmente cultural. O desenho é, através do desejo do autor, a lacónica presença do artificial como modo sintomático e clamoroso de existência. Neste caso, o desenho materializa a ideia projectual como expressão técnica e marca interpretativa da imaginação do autor a partir de um programa específico.

O desenho refere a trajetória através do desejo do autor que simbolicamente inscreve o objecto num determinado contexto (fig.1). Como tal podemos admitir que a obra é o resultado residual do processo conceptual considerado como representação cultural. O desenho torna-se assim, instrumento de produção e perpetuação de cultura (fig. 2).



fig.1- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010



fig.2- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010

Desenhar o artefacto suscita a compreensão e imaginação acerca dele. Na acção de desenhar encontra-se a possibilidade de liberdade do autor, liberdade essa, necessariamente, “ancorada” na experiência que é como dizer na cultura do projecto como referente do autor. A clarividência da obra poderá ser encontrada no desenho enquanto instrumento mas sobretudo como veículo de uma poética. Poética, essa que revela os traços identitários de uma cultura.

Através do desenho, o projecto confronta-se com o *outro* (o fruidor do artefacto) e evoca o desfasamento entre imagem e realidade (fig.3). O desenho passa a ser o

“primeiro motor interno e principio e fim das nossas operações” (Zuccari in Quici, *Tracciati d’invenzione*, Torino, UTET, 2004, p.57), dando lugar à obra enquanto mediadora da convivialidade, pela qual o fruidor se torna actor da experiência. Neste caso, o desenho como construção do artificial, revela-se minimamente na expectativa da obra se tornar numa presença simbólica pela qual o fruidor tem acesso à obra (fig.4).



fig.3- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010



fig.4- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010

No caso do percurso museográfico do *Banco de Portugal* o desenho representa a história. O percurso é-nos oferecido pela mão do autor/desenhador que nos conduz através do percurso da história (fig.5). Assim, este trabalho é mais do que a imagem de algo, apela à memória que pertence ao conhecimento daquilo que é contado mas também à memória daquele que vê, à relação das coisas no mundo, ao sentido da proximidade e/ou da distância, aquilo que se torna compreensível quando parecia indecifrável (fig.6).

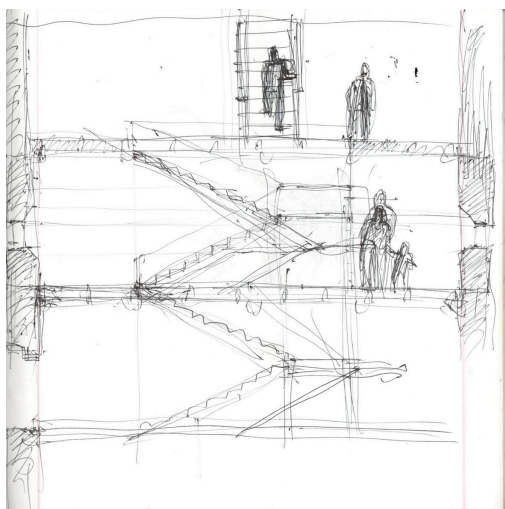


fig.5- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010

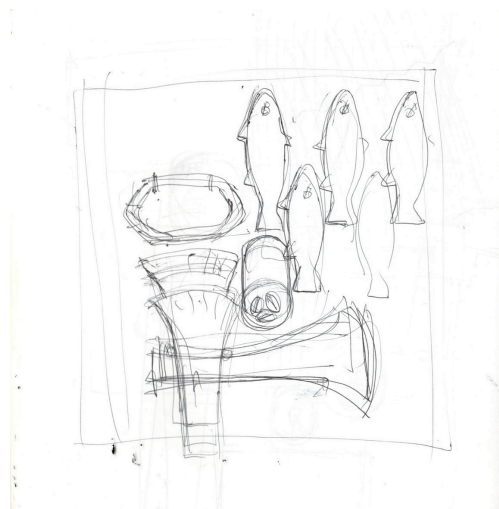


fig.6- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010

A presença da obra existe, como a experiência do desenho, consumada de duas maneiras: o lugar da memória onde a história acontece, através daquilo que é contado, suscitando a experiência individual capaz de ‘interiorizar’ o acontecimento do passado (fig.7) e, como simulação de ‘algo’, descrito e accionado fora do corpo propondo a ludicidade do acto através do conhecimento (fig.8).

Neste caso o que o é oferecido pelo desenho é a conjugação da diferença proposta pelo cruzamento de experiências, as propostas pelo autor do projecto e acolhidas pelo fruidor da obra.

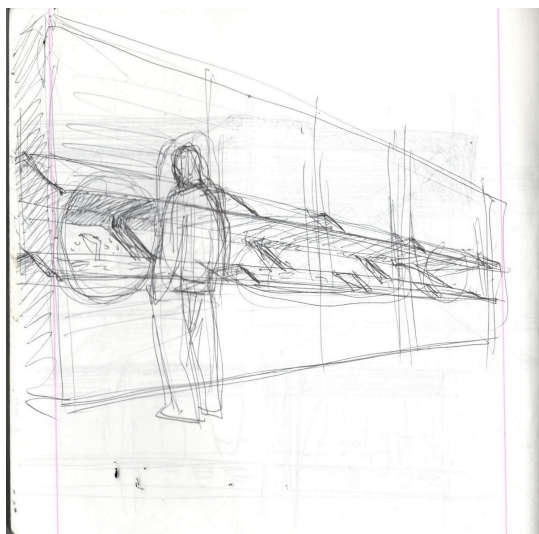


fig.7- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010

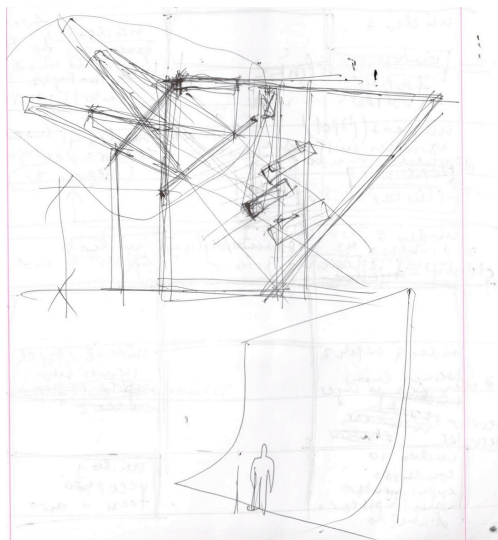


fig.8- Providência F., *Museu do Dinheiro*, 2010

Conclusão

Pelo que aqui foi discutido, na presença da obra museográfica do *Museu do Dinheiro* do Banco de Portugal e, ainda que no caso português a admissão qualitativa do projecto seja, normalmente, assumida e divulgada como facto histórico, aqui, não se trata, simplesmente, de identificar o desenho com o projecto, mas sim de procurar diagnosticar e acolher o que resta expresso na obra e que dela se possa tornar factor de valorização.

A obra resultará pois da incerta relação entre desenho e projecto cujo modelo não poderá ser tomado, metodologicamente, como ‘estilo’. Neste caso, a relação entre desenho e projecto, institui o paradoxo interno onde por vezes o projecto parece existir sob a égide do desenho, tornando-se, noutros casos, obscuro ou invisível sob a égide da obra.

No caso do *Museu do Dinheiro*, pensar que o desenho corresponderia à integridade do projecto seria limitador, sobretudo quando pensamos na relação entre desenho e projecto como mediação cultural e patrimonial.

Chegados aqui poderemos, talvez, referir-nos à classificação de desenho e de projecto de Renato Partenope como sendo “o desenho, a procura da identidade do objecto através da identidade do sujeito e o projecto, a procura de identidade do objecto através das formas institucionais da representação.” (Partenope, 1984-1990: 56). Neste caso, ocorre-nos pensar na decifração da obra pela in-corporação de factores culturais externos como elementos do projecto, profundamente variáveis e vinculados pela sobrevivência individual que se manifesta no desenho. No projecto está implicada a representação cultural, por via do desejo como assumpção institucional, enquanto que o desenho está implicado no desejo de aceder individualmente à representação pela presença do ser no mundo.

Assim, o problema da representação será, sobretudo, um problema da cultura da representação. O desenho enquanto manifestação de uma poética prende-se com a dificuldade irresolúvel de fazer coincidir a representação subjectiva do mundo com o mundo em si (só praticável enquanto penosa trajectória de aproximação à verdade). A conflitualidade entre a subjectividade e a realidade do mundo é mediada pelo desenho pelo qual existe a obra. Por isso, a *linearidade dos factos* não pode ser assumida como acto de cognição pelo desenhador e como tal os momentos projectuais terão que ser interpretados descontinuamente.

Interpretando as palavras do autor do projecto do *Museu do Dinheiro*, “sem desejo não há desenho e sem desenho não há desígnio”, à luz de outra citação proferida cinco séculos antes, por Francisco da Holanda, que “o desenho imagina o que não é para que seja e venha a ter ser”, somos levados a admitir que no séc. XXI o desenho transforma o ser imaginado em desígnio cultural que permanece.

Referências

- Pinotti, , A., Somaini, A. (ed.), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano, (2009)
- Didi-Huberman, G., *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*, Les Éditions de Minuit, Paris, (2000)
- Silva, R., *Cadernos PAR - Pensar a Representação*, ESAD.CR, Instituto Politécnico de Leiria, (2007)
- Quici, F., *Tracciati d' invenzione. Euristica e disegno di architettura*, Torino, UTET, Torino, (2004)
- Partenope, R. (ed.), *Nel disegno: Materiali di un Corso di Disegno e Rilievo della Facoltà di Architettura di Roma*, CLEAR, Roma (1987)